

ПАЛЕОЛИТ

PbtA system



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление..стр.3

Создание персонажа..................................стр.4
Базовые характеристики
Пол
Базовый урон
Таланты
Имена
Инвентарь
Неандертальцы

Создание общины..стр.7
Примеры NPC-героев
Статисты
Локация
Богатство

Стратегические ходы..................................стр.9
Неделя
Год

Развитие персонажа..................................стр.11
Получение опыта
Очки раздора

Основные ходы..стр.13
Общие ходы
Ходы отношений
Ходы охотника (общие)
Очки здоровья
Броня
Естественное заживление
Ходы мастера (общие)
Характеристики предметов
Ходы мудреца (общие)

Продвинутые ходы.....................................стр.19
Ходы мастера (продвинутые)
Ходы охотника (продвинутые)
Ходы мудреца (продвинутые)

Фауна плейстоцена.....................................стр.24

Таблицы охотничьих встреч.................стр.30

Послесловие...стр.31

ВСТУПЛЕНИЕ

Данная книга представляет собой хак для системы PbtA, наиболее близкий по своей механике к *Dungeon World*.

Игрокам предлагается выступить в роли первобытных охотников и собирателей, столкнуться с многочисленными опасностями каменного века, встретиться с удивительными представителями плейстоценовой фауны.

Персонажи игроков – это костяк общины, главные герои и надежда своего племени. Только они могут быть альфа-охотниками, ведущими за собой остальных, первобытными мастерами и художниками, новаторами и прогрессорами эпохи. Как правило, они не ждут решений от персонажей Ведущего, а берут руководство в свои руки. Прочие члены племени могут лишь помогать (или противиться, если текущее управление им не по нраву).

Таким образом, помимо индивидуального сюжетного слоя, в игре имеется слой стратегический. Время между сюжетными приключениями Ведущий проматывает, делая стратегические ходы, влияющие на жизнь всей общины.

Повседневная жизнь первобытных людей мало насыщена событиями. Всё вертится вокруг поиска пищи, выживания. Разумеется, игра не должна превратиться в механическое бросание кубиков и зачитывание результатов. Задача Ведущего – придумывать сюжеты. Это могут быть отношения и конфликты внутри группы, истории о приручении огня и постижении окружающего мира, встреча с другими группами людей (возможно, другого вида). В теплое время года род кочует, но с наступлением зимы лучше иметь надежное убежище. Возможно им станут хижины из костей и шкур, внутри которых вы сумеете поддерживать негаснущий огонь. А может группе удастся найти подходящую пещеру (вступив в противостояние с предыдущим



её жителем). Интриги в сюжет добавит тайный враг, которым может оказаться как зверь, кружащий неподалёку, но не решающийся напасть в открытую, так и человек (изгой из вашего рода или чужак). А может свергнутый вожак устроит бунт, заручившись поддержкой некоторых членов рода. Не исключено, что со временем у ваших персонажей начнет формироваться мифологическое мышление и тяга к искусству, а в вашем племени появится художник-шаман и зачатки первобытных религий.

Рекомендуемые книги для вдохновения:

Ж.Рони Старший. Борьба за огонь. Пещерный лев. Вамирэх.

Д'Эрвильи. Приключения доисторического мальчика.

Э.Шторх. Охотники на мамонтов.

Д.Ангелов. Когда человека не было.

А.Линевский. Листы каменной книги.

В.Тан-Богораз. Жертвы дракона.

Ф.Вейнланд. Руламан.

Ч.Робертс. На заре времен.

Дж.Лондон. До Адама.

Г.Уэллс. Это было в каменном веке.

О.Микулов. Тропа длиною в жизнь.

Дж.М. Ауэл. Дети Земли.

В.Бахревский. Глаза ночи.

С.Радзиевская. Рам и Гау.

С.Каратов. Быстроногий Джар. Земля мамонтов. Каменный исполин.

Я.Мавр. Человек идет.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

По сравнению с прочими представителями рода хомо в игре, ваши персонажи будут иметь средний уровень технологического развития. Например, они владеют примитивным языком («Нао давать Гав дубина. Потом Гав давать Нао мясо»), умеют добывать огонь, изготавливают каменные орудия.

Окружающий игровой мир наполнен первобытными племенами как на более ранних стадиях развития, так и наоборот более продвинутыми, мезолитическими, уже освоившими лук, приручившими собак и т.д.

Вы можете выбрать между неандертальцами или кроманьонцами. Однако помните, что вся команда должна быть представителями одного вида, а потому сделайте этот выбор вместе. Гейдельбергский человек, денисовец, хомо еректус и др. – это персонажи ведущего, недоступные для создания персонажа.





БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В «Палеолите» ваш герой имеет 4 базовые характеристики: Мощь, Проворство, Восприятие, Интеллект.

МОЩЬ отражает силу и выносливость персонажа.

ПРОВ. показывает его скорость, ловкость, реакцию, мелкую моторику.

ВОСПР. отвечает за органы чувств: слух, нюх, зрение, вкус, осязание.

ИНТ. отражает смекалку, ум, интуицию.

На старте ваш герой получает показатели:

МОЩЬ 0, ПРОВ 0, ВОСПР 0, ИНТ -1

Далее вы можете распределить 2 очка дополнительно, добавив +2 к любой одной характеристике или же +1 к двум разным.

Однако помните, что любая характеристика в итоге не может превысить +3.

- МОЩЬ 0, ПРОВ 0, ВОСПР 0, ИНТ -1
- 2 дополнительных очка для распределения
- Характеристика не может быть выше +3

ПОЛ

Самец получает +1 дополнительное очко на МОЩЬ (он более сильный), а самка получает +1 очко для ВОСПР (она более чуткая).

Обычно самец немного крупнее, а потому получает шанс на большее количество очков здоровья. Таким образом, самец получает 1к6+6+МОЩЬ очков здоровья (ОЗ). Самка же получает 1к6+4+МОЩЬ.

Пример: если ваш самец имеет Мощь 2, а на кубике у него выпало 3, он получит 11 ОЗ (3+6+2).

БАЗОВЫЙ УРОН

Естественный урон без использования оружия (ногти, кулаки и зубы) наносит **1к4+МОЩЬ** очков повреждений. Как правило, именно такой способ выяснения отношений используется среди соплеменников. Вооруженный конфликт внутри рода всегда чреват осложнениями, вплоть до вечного изгнания убийцы.

ТАЛАНТЫ

Каждый персонаж обладает одним врожденным талантом, получаемым случайным образом. Какой именно талант у вашего героя, определите с помощью броска 1к6.

1	***Внимательный*** *(+1 ВОСПР)*
2	***Сильный*** *(+1 МОЩЬ)*
3	***Ловкий*** *(+1 ПРОВ)*
4	***Умный*** *(+1 ИНТ)*
5	***Здоровый*** *(+1 против холода и болезней, +1 к «При смерти»)*
6	***Талант отсутствует***

Только не забывайте, что даже вместе с талантом, базовая характеристика не должна превышать +3.

ИМЕНА

Вы можете выбрать любые имена, которые вам нравятся. Например, можно использовать имена наподобие индейских: Быстроногий Олень, Свирепый Бык, Хитрый Лис и т.п.

Мы предлагаем идею создания простейших имён по следующему правилу: длина имени сопоставима с продолжительностью жизни, которая ожидает человека впереди. То есть жизнь течёт и сокращается, а вместе с ней сокращается имя.



Таким образом совсем молодая особь может иметь имя из четырёх букв, кто постарше – из трёх. Пожилые члены племени – из двух, а старики и старухи, в возрасте, до которого редко доживают (более 30 лет) – вообще из одной буквы.

Можно также слегка усложнить и дополнить: мужские имена начинаются с согласной буквы, женские – с гласной.

Примеры: охотники Нао, Гав, Жук, Хан; пожилая женщина Ая, девочка Яола, мальчик Фрун и т.п.

ИНВЕНТАРЬ

Каждый персонаж начинает игру с одним предметом. В дальнейшем вы сможете создавать новые предметы, но на старте придётся ограничиться лишь одним.

Чтобы определить, каким предметом владеет ваш герой, бросьте 1к6.

1	***Одежда из шкур***
2	***Скребок и рубило***
3	***Костяной кинжал***
4	***Деревянное копье***
5	***Двуручная дубина***
6	***Запас пищи*** *(6 пайков)*

Описания данных предметов вы найдете далее в главе «*Основные ходы*», раздел «*Ходы мастера (Общие)*».

НЕАНДЕРТАЛЬЦЫ

В старинной литературе неандертальцев часто изображали отвратительными и тупыми дикарями. Но в последнее время появляется все больше доказательств о том, что на определенном этапе истории (50-40 тыс. лет назад) они ничем не уступали кроманьонцам, а может даже и превосходили их. Они умели изготавливать достаточно сложные орудия с каменными наконечниками, активно использовали огонь, владели речью и даже постигли азы медицины, применяя лекарственные растения и залечивая переломы.

Если вы решили выбрать для игры племя неандертальцев, то можете создать персонажей так, как описывалось выше, но потом внесите небольшие коррективы.

ПРЕИМУЩЕСТВА НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ:

- +1 МОЩЬ (макс. не выше +3)
- +2 ОЗ
- Защита от холода +2
- Базовый урон 1к6+МОЩЬ

НЕДОСТАТКИ НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ:

- Необходимость потреблять вдвое больше пищи: **не 1, а 2 пайка** в неделю
- -1 к ходу «Бегство»



Так как неандертальцы имели на 30-40% больше мышечной массы и более тяжелый скелет, чем кроманьонцы, они получают дополнительное +1 к МОЩИ и +2 ОЗ. Базовый урон без оружия у них тоже выше.

Также неандертальцы лучше приспособлены к субарктическому климату, а потому получают бонус при защите от холода.

Вместе с тем, персонажи-неандертальцы имеют и свои недостатки. Из-за менее высокого роста и коротких ног они хуже бегают, а также им требуется потреблять больше пищи (возможно, в итоге это тоже стало одной из причин их вымирания).



СОЗДАНИЕ ОБЩИНЫ

Как уже говорилось выше, помимо управления индивидуальными персонажами, игрокам предстоит участвовать в жизни целой общины. Ведущий будет делать стратегические ходы, а игроки противостоять им в случае неудачных последствий.

Все персонажи Ведущего (NPC) разделяются на два типа: NPC-статисты и NPC-герои. Первые не имеют имён и личных историй, в случае больших проблем именно они, как правило, гибнут первыми. Вторые же аналогичны персонажам игроков: они могут иметь имена, индивидуальные истории, отличия и умения. Сколько их будет в общине – решает Ведущий, хотя игроки тоже могут предложить свои варианты. Вокруг любого из NPC-героев можно выстроить отдельный игровой сюжет, а потому они достаточно сильно добавляют колорита игре, «оживляя» общину, не игнорируйте их.



ПРИМЕРЫ NPC-ГЕРОЕВ:

1. **Охотник Хан.** Косматый гигант. Вечно угрюмый и мрачный. Социальное поведение: одиночка. Всегда получает своё. МОЩЬ +3, ПРОВ 0, ВОСПР 0, ИНТ 0. ОЗ: 15.

2. **Охотники Чук и Гек.** Два брата-близнеца. Непредсказуемы, социально активны. МОЩЬ +1, ПРОВ +1, ВОСПР 0, ИНТ 0. ОЗ: 11.

3. **Старик Чу.** Мудрец, которого понимают немногие. Он умеет рисовать картинки, но почти не делает этого, чтобы не пугать других. А еще он умеет говорить с огнём. Старик повидал мир и ему есть что рассказать. МОЩЬ -1, ПРОВ -1, ВОСПР -1, ИНТ +2. ОЗ: 6.

4. **Следопыт Симу**. Почти мальчик, но никто не сравнится с ним в *Собирательстве* и в *Выслеживании* зверей. МОЩЬ -1, ПРОВ +1, ВОСПР +2, ИНТ -1. ОЗ 8.

5. **Порченый Фу.** Альбинос, которого все сторонятся, но никто не убьет, чтобы проклятье не перекинулось дальше. Социальное поведение: завистливый одиночка. Таланты: плавание и рыболовство (общественная неприязнь вынудила научиться добывать пищу самостоятельно). МОЩЬ +1, ПРОВ 0, ВОСПР 0, ИНТ 0. ОЗ: 10.

6. **Чужак Шу.** Выносливый охотник, которого собственная община бросила больным, но он смог выжить. (+1 против холода, болезней, +1 к *При смерти*). Социальное поведение: желание услужить и быть полезным. МОЩЬ +1, ПРОВ +1, ВОСПР +1, ИНТ -1. ОЗ: 12.

СТАТИСТЫ

Создание NPC-героев – занятие интересное и творческое. Что касается NPC-статистов, то с ними дела обстоят гораздо проще. Вам достаточно лишь четырежды бросить кубики и записать результаты.

1к6	Броском 1к6 определите количество стариков и старух. Запишите результат. Характеристики: МОЩЬ -2, ПРОВ -2, ВОСПР -2, ИНТ +1. ОЗ: 1к6.
2к6	Броском 2к6 определите количество фертильных самок. Запишите результат. Характеристики: МОЩЬ 0, ПРОВ 0, ВОСПР +1, ИНТ -2. ОЗ: 7.
2к6	Броском 2к6 определите количество самцов. Запишите результат. Характеристики: МОЩЬ +1, ПРОВ 0, ВОСПР 0, ИНТ -2. ОЗ: 9.
2к6	Броском 2к6 определите количество детей. Запишите результат. Характеристики: МОЩЬ -2, ПРОВ +1, ВОСПР 0, ИНТ -3. ОЗ: 1к6.

ЛОКАЦИЯ

Придумайте, в какой локации находится нынешняя стоянка вашего племени. Это пещера в предгорьях, лесная чаща, степная равнина, а может вообще лесотундра? Как и любой кочевой род, ваша община постоянно мигрирует, но где именно вы начинаете игру?



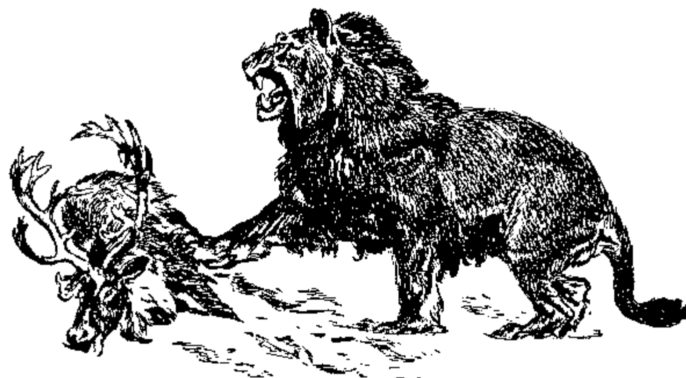


БОГАТСТВО

Теперь вам стоит определить уровень благосостояния вашего племени. Сделайте это с помощью броска 1к6.

1	*Голые и нищие все, кроме персонажей игроков.*
2	*Помимо персонажей игроков, лишь NPC-герои имеют простейшие предметы. Статисты нищие.*
3	*Как в 2, но в наличии имеется запас материалов (палки, камни, рога, шкуры) для изготовления 2к6 новых предметов.*
4	*Каждый NPC-статист имеет заточенную палку или макролит. Также есть запас материалов для изготовления 3к6 предметов.*
5	*Как в 4, но вдобавок имеется общественный запас сушеного мяса в количестве 4к6 пайков.*
6	*Как в 5, но вдобавок имеются разборные хижины из костей и шкур мамонтов, корзины, носилки и волокуши.*





СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ведущий не только устраивает приключения персонажам игроков, но также создает глобальный стратегический фон событий, отображая жизнь племени в целом. Обычно это делается в период между основными игровыми сюжетами. Но если стратегический ход «*Пропитание*» можно сделать несколько раз за игру, то ежегодные ходы «*Роды*», «*Болезни*», «*Холод*» Ведущий обычно делает лишь в конце игровой сессии.

В любом случае, частота применения стратегических ходов зависит от скорости течения времени в конкретно вашей игре. Так что применяйте их лишь тогда, когда это вам покажется уместным.

НЕДЕЛЯ

Первобытный человек мог жить впроголодь достаточно долго, а потом вдруг наедаться. Этот процесс обобщен в **необходимость употребления каждым персонажем хотя бы одного «пайка» в неделю.** Если не поступило достаточного количества пищи, то игрок должен **уменьшить одну любую характеристику** персонажа на **-1.**

Помните, что ни одна из характеристик не может стать ниже, чем -4, в этом случае нужно уменьшать любую другую.

Эти штрафы от истощения (не важно, было у вас -1 или даже -4) можно снять, если на следующей неделе употребить не 1, а 2 пайка для восстановления.

Итак, один раз в неделю, до того, как персонажи игроков ходили на охоту или занимались собирательством, Ведущий делает стратегический ход «Пропитание», который касается всей общины.

В качестве модификаторов используется богатство угодий, а также текущее время года. Летом ход получит +1, осенью +2, но зато зимой -2, а весной -1. Богатство охотничьих угодий зависит, во-первых, от задумки Ведущего, а во-вторых, от того, как давно племя пришло в эти земли.

Чтобы добывать достаточно пищи, община должна кочевать.

В первую неделю проживания в новой местности ход «*Пропитание*» делается Ведущим без штрафов.

Во вторую неделю он имеет штраф -1, в третью неделю -2, в четвертую -3 и т.д.

«ПРОПИТАНИЕ»

✴**12+** община получила достаточно пищи, чтобы накормить всех, включая персонажей игроков.

✴**10-11** пищи достаточно, чтобы накормить всех членов общины за исключением персонажей игроков (позаботьтесь о себе сами).

✴**7-9** пищи достаточно, но она некачественная - вероятнее всего это *падаль* (при поедании необходима проверка +МОЩЬ, провал которой приводит к отравлению и ходу «*При смерти*»). Игроки могут попробовать добыть пищу, но накормить нужно уже не только себя, а всю общину.

✴**6-** наступает голод. Ходы отношений с NPC получают штраф. Если герои не исправят ситуацию, Ведущий может сделать ход **«*Каннибализм*»,** используя в качестве дополнительных штрафов *очки раздора*. В случае победы голода над разумом члены общины убьют и сожрут самого слабого соплеменника (обычно едят только естественно умерших или погибших).

Как видите, от результата хода «*Пропитание*» зависит то, удалось ли вашим героям прокормиться «в автоматическом режиме». В случае негативного результата, игроки могут постараться исправить ситуацию и раздобыть пищу. Если же им это не удастся, в племени наступит *Голод*.

Добывать пищу персонажи могут двумя способами: *Охотой* и *Собирательством*. Обратите внимание, что игроки должны выбрать один из них, но не могут использовать оба способа одновременно.

Подробное описание ходов *Охоты* и *Собирательства* вы найдете далее в разделе «Основные ходы».

ГОД

Если сюжетное приключение завершено, а следующее случится ещё не слишком скоро, то ведущий может «промотать время» на год вперёд. Как правило, это делается в конце игровой сессии.

Каждый персонаж игрока, благополучно переживший год, получает +2 очка опыта.

Стратегические ходы, показывающие, как племя прожило этот год: «*Роды*», «*Болезни*», «*Холод*».

«РОДЫ»

✴**10+** община пополнилась новыми членами, а при родах не умерло ни одной самки. Запишите +1к6 новых детей и сделайте одного из бывших детей взрослым (любого пола).

✴**7-9** выбирают игроки:
- родилось 1к4 детей, но умерла 1 самка;
- в этом году никто не умер, и никто не родился.

✴**6-** умерла 1 самка, новых детей не родилось - никто из новорожденных не выжил.

«БОЛЕЗНИ»

✴**10+** никто не заболел и не умер.

✴**7-9** никто не умер, но 1 NPC стал обузой – тяжелым хронически больным;

✴**6-** эпидемия пронеслась среди членов общины, игроки должны выбирать:
- умерло 1к6 NPC (в первую очередь - старики и дети);
- никто из NPC не умер, однако персонажи игроков должны сделать проверки +МОЩЬ, чтобы не заболеть. В случае провала больному может помочь «*Травник*». Но если и там не будет успеха, персонаж делает ход «При смерти».

«ХОЛОД»

Жилище дает +1, Шкуры +1, Костер +1.

✴**10+** зима была мягкой, никто не пострадал.

✴**7-9** община выжила, хоть и с трудом. Следующей зимой используйте этот ход с -1.

✴**6-** слишком суровой оказалась зима в этом году, игроки выбирают:
- 1к6 NPC замерзли насмерть (старики и дети);
- никто из NPC не умер, но персонажи игроков делают проверки +МОЩЬ: ✴10+ все хорошо. ✴7-9 обморожение приводит к -1 для любой характеристики по выбору игрока. ✴6- персонаж делает «При смерти», рискуя погибнуть от холода.



РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Всего в игре существует три ветви развития: **Охота, Производство, Общество.** Каждый персонаж является немножко охотником-собирателем, немножко мастером, немножко мудрецом. Таким образом, на старте ваши герои уже имеют все *Основные ходы* (см. далее). Но для дальнейшего развития игрок должен определиться в какой сфере он станет развивать персонажа в будущем. Если в приоритете будет Охотник, то ходы Мастера и Мудреца станут для него вдвое дороже.

Пример: Игрок накопил достаточно опыта и решил развивать персонажа как Мастера. Теперь он может при получении дополнительных ходов Мастера тратить по 2 очка опыта, а для получения дополнительных ходов Охотника или Мудреца ему придется тратить по 4 очка опыта.

Помните, что новый дополнительный ход нельзя просто купить.
Если персонаж желает постигнуть новые знания, он должен выбрать желаемую технологию охотника, мастера или мудреца, потратить очки опыта и только потом сделать ход «*Освоить технологию*» (+ИНТ).



Помимо изучения технологий, полученные очки опыта можно оперативно использовать в качестве **бонусов** к ходам (но не более, чем 1 очко за ход).

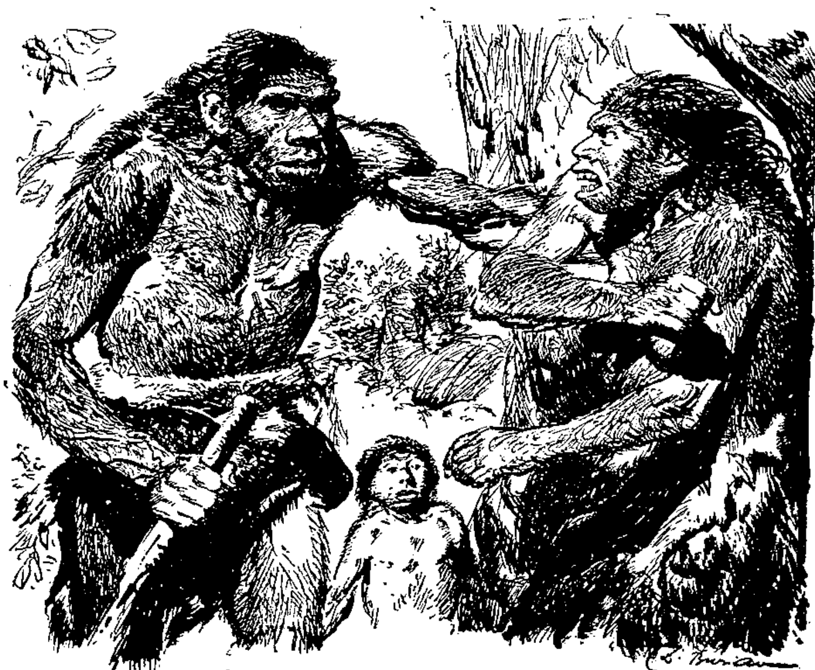


ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Очки опыта можно получить различными способами:

1) +2 очка, если благополучно пережил год (см. ранее).
2) +1 или +2 очка при осознании новой информации в результате успешного хода «*Понять\Запомнить*» (+ИНТ) или +1 очко при особом успехе хода «*Делай как я!*» (+ИНТ)
3) Если на кубиках выпало две шестерки или две единицы, персонаж получает +1 очко опыта, но при этом и ведущий +1 очко раздора. По соглашению сторон, оба могут отказаться от взаимного получения этих очков.

ОЧКИ РАЗДОРА



Ведущий использует очки раздора для вражды внутри группы. Зависть, ревность, подлость, жадность, раздражение – такие чувства вызывает Ведущий у персонажа с помощью этих очков. Адресованы они могут быть как персонажу другого игрока, так и к NPC. В любом случае, последствия этих переживаний всегда должны быть негативными.

В начале каждой игровой сессии Ведущий имеет по 1 очку раздора для каждого персонажа. Новые очки также необходимо записывать отдельно для каждого, вызывая недостойные желания конкретно у него.

Очки раздора, используемые Ведущим, частично уравновешиваются следующим правилом: выяснения отношений между «своими» обычно проходят без оружия, с использованием лишь базового урона (*базовый урон - см. раздел Создание персонажа*), и практически никогда не заканчиваются смертью. Если кто-то поднимет оружие на соплеменника, а тем более убьёт его, то подвергнется всеобщему осуждению и скорее всего будет навсегда изгнан из общины.



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

Как уже говорилось ранее, каждый персонаж изначально совмещает в себе черты и охотника, и мастера, и мудреца. Поэтому с самого начала игры ему доступны базовые навыки и технологии каждого из этих направлений. Все они называются *Основными ходами*.

ОБЩИЕ ХОДЫ



«ПРИ СМЕРТИ» (+МОЩЬ)

Когда ты умираешь от ран или болезни, сделай бросок +МОЩЬ.

✳ **12+** со временем ты сможешь "восстать из мертвых" без всяких негативных последствий для организма. Даже наоборот: если это была болезнь, добавь своему персонажу +1 при ходе Ведущего «*Болезни*» в следующем году.

✳ **10-11** твои раны заживут, оставив лишь страшные рубцы; болезнь уйдёт, но останутся последствия. Получи -1 навсегда к одной любой из своих характеристик.

✳ **7-9** сделай выбор: покинь мир живых или задержись, став инвалидом или хронически больным (все характеристики получают -1 навсегда).

✳ **6-** нужно создавать нового персонажа.



«ПОНЯТЬ\ЗАПОМНИТЬ» (+ИНТ)

Сталкиваясь с чем-то по-настоящему новым и удивительным, пытайся это осмыслить. За каждое успешное использование понимания, получай очки опыта, которые потом можешь тратить на изучение новых технологий (ход «*Освоить технологию*») или в качестве разовых бонусов для любых других ходов.

✳ **12+** персонаж получает 2 очка опыта.

✳ **10-11** персонаж получает 1 очко опыта.

✳ **7-9** выбери:

- персонаж получит 1 очко опыта, но взамен Ведущий получит 1 жетон раздора;
- никто не получает ничего.

✳ **6-** персонаж не получает опыта, а Ведущий получает +1 жетон раздора.

«ОСВОИТЬ ТЕХНОЛОГИЮ» (+ИНТ)

Если ты желаешь постигнуть новые знания охотника, мастера или мудреца, выбери технологию, потратить очки опыта и бросить +ИНТ.

✳ **10+** ты успешно освоил умение.

✳ **7-9** умение можно освоить, если потратить вдвое больше очков опыта. Если очков недостаточно или игрок не желает этого делать, то умение не освоено, но очки сохраняются.

✳ **6-** очки потрачены, а умение так и не освоено.

Если ты хочешь передать знание другому персонажу или NPC, тот в свою очередь должен также сделать ход «*Освоить технологию*» (+ИНТ).

Так как ему уже помогает учитель, бонус +ИНТ используется дважды – и от ученика, и от учителя. Разумеется, если ученик туповат и имеет не бонус, а штраф к ИНТ, это может помешать ему преуспеть в науке.

ХОДЫ ОТНОШЕНИЙ

Несмотря на выдающиеся способности ваших персонажей, организовать членов первобытной общины на выполнение какого-либо общего дела очень непросто. Потому ход «*Организовать людей*» считается продвинутым и принадлежит к ветке развития мудреца. А пока, чтобы подвигнуть коллектив на поддержку ваших инициатив, придётся воздействовать на каждого NPC индивидуально, пытаясь его «*Подчинить*». Или же вдохновлять всех личным примером с помощью хода «*Делай как я!*». В противном случае совместно действовать, как заведомые соратники, могут лишь персонажи игроков.

«ПОДЧИНИТЬ» (+ИНТ).

Подчинить человека своей воле можно разными способами, как добрыми, так и злыми. Можно его убедить и вдохновить, можно уговорить и подкупить, а можно запугать и заставить страхом или силой. Все эти действия объединены одним ходом. Но подарок в виде пайка или предмета наверняка даст дополнительный бонус.

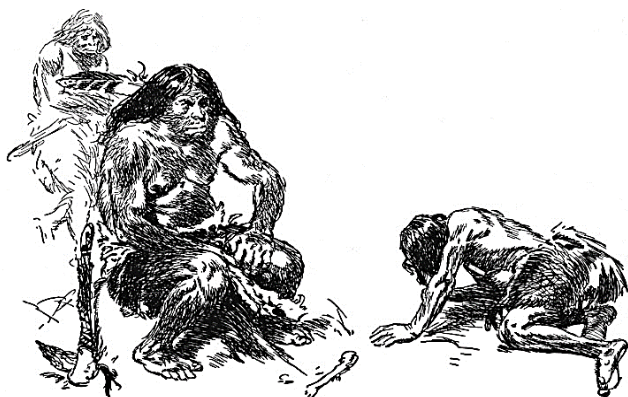
Для большей реалистичности можете помечать в буклетах персонажей с кем у вас какие отношения: Симпатия, Вражда, Доминирование, Подчинение. Исходя из этих данных, Ведущий может давать модификаторы к ходам, в которых задействуются эти связи.

Итак, если ты хочешь, чтобы соплеменник выполнил твою просьбу или приказ, брось +ИНТ.

✷ **10+** цель поможет тебе в ближайшем деле (см. ход «*Помогать*») и если его исход окажется успешным, то получи +1 для подчинения этой же цели в следующий раз или улучши ваши отношения.

✷ **7-9** цель заинтересовалась твоей идеей, но не будет проявлять активности – ты получишь помощь с задержкой и лишь в случае успешности собственных действий.

✷ **6-** цель проигнорирует твою волю или даже будет мешать и затеет драку.



«ДЕЛАЙ КАК Я!» (+ИНТ)

Если ты хочешь пробовать управлять группой, покажи личный пример и призови сородичей громким кличем. Используй это для сражения, отступления, миграции и т.д.

✷ **12+** все следуют твоему примеру. Вдобавок получи +1 очко опыта.

✷ **10-11** все члены группы следуют примеру.

✷ **7-9** примеру следуют не все члены группы или же все, но исполняют приказ не точно.

✷ **6-** затея провалилась, вдобавок ты вызвал ревность и неприязнь у кого-то из NPC-героев. Если ситуация позволяет, он бросает тебе вызов.

«ПОМОГАТЬ»

Если персонажи игроков пытаются выполнить сложную задачу сообща, они получают возможность бросить не 2к6, а 3к6, убирая после броска кубик с меньшим значением.

Если же к ним на помощь придёт ещё и группа NPC, то бросается 4к6, убирая два кубика с меньшим значением. Ход можно использовать в групповой загонной охоте, для попытки напугать зверей, если всей группой издавать угрожающие крики и др. Помните, что Ведущий вправе назначить штраф за сложность, о котором уведомляет до броска. Ведь помощи требуют обычно самые трудные задачи.

«ДЕТОРОЖДЕНИЕ» (+МОЩЬ)

Это сложный ход, состоящий из двух: *Зачатие* и *Роды*. При зачатии ход должны сделать и самка, и самец. При родах – только самка.

Зачатие (+МОЩЬ):

✷ **10+** успешное зачатие, бонус к родам +1.

✷ **7-9** зачатие произошло, но штраф к родам -1.

Роды (+МОЩЬ):

✷ **10+** рождается двойня или удивительно крепкий младенец (бонус определит Ведущий).

✷ **7-9** рождается обычный здоровый ребенок, определите пол случайным образом.

✷ **6-** происходят проблемы для плода или матери (решает Ведущий).

Пока самка беременна, она имеет штрафы к МОЩЬ, ПРОВ, ВОСПР, т.е. ко всем характеристикам, кроме ИНТ.

-1 на ранних сроках беременности,

-2 на поздних сроках.

ХОДЫ ОХОТНИКА (ОБЩИЕ)

Как отмечалось ранее, если в течение недели не был съеден хотя бы 1 «паёк», игрок должен уменьшить одну любую характеристику персонажа на -1. Штрафы от истощения можно снять, если на следующей неделе съесть не 1, а 2 пайка.

Добывать пищу можно охотой или собирательством. Ход «*Собирательство*» делается лишь 1 раз в неделю. Тот персонаж, кто его сделал, не может участвовать в охоте на этой неделе.

«СОБИРАТЕЛЬСТВО» (+ВОСПР)

Самки получают +1

Если хочешь найти мелкую пищу: грибы, плоды и коренья, улиток, мышей, птичьи яйца и др., брось +ВОСПР.

✳ **12+** персонаж сытый сам и дополнительно собрал за неделю 1к6 пайков пищи.

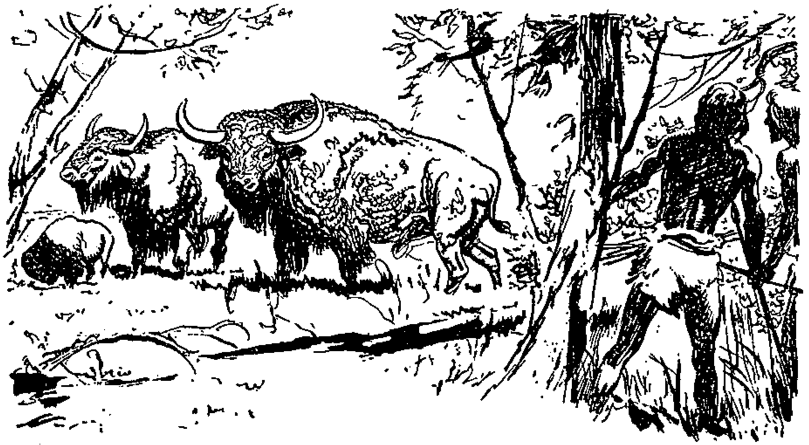
✳ **10-11** персонаж наелся сам и дополнительно собрал 1 паёк.

✳ **7-9** персонаж собрал 1 паёк и сам решает, съесть его или отдать другому.

✳ **5-6** персонаж ничего не собрал.

✳ **4-** персонаж в процессе поисков получил травму (-1к6 хитов).

Процесс *ОХОТЫ* состоит не из одного, а из нескольких ходов. Вначале персонажи *ищут следы*, потом *подкрадываются* к добыче, а потом её *атакуют*.



«ВЫСЛЕДИТЬ» (+ВОСПР)

Даже если вы вышли на охоту всей группой, пусть каждый охотник сделает этот ход, чтобы обнаружить следы. Потом все могут советоваться, чтобы выбрать лучшие и пойти именно по ним.

✳ **10+** охотник видит следы подходящего зверя и точно определяет слабую особь, если животных несколько.

✳ **7-9 выбери:**

- охотник находит следы, но они недостаточно свежие;
- охотник находит следы, но не тех зверей, что хотелось бы (Ведущий расскажет, каких).

✳ **5-6** следы не обнаружены.

✳ **4-** следы самого охотника вскоре будут обнаружены опасным хищником.

«ПОДКРАСТЬСЯ» (+ПРОВ)

✳ **10+** охотник приблизился незаметно и получает бонус +1 к своему ходу «*Атаковать*».

✳ **7-9 выбери:**

- охотник приблизился и готов атаковать, но в последний момент вспугнул зверя и получает штраф -1 к своему ходу «*Атаковать*»;
- охотник приблизился и увидел, что звери уже покинули это место.

✳ **6-** зверь заметил охотника и атакует первым (или убегает, если не способен атаковать).







В дальнейшем описании хода «Атаковать» подразумевается противник, который оказывает сопротивление. Если же вы атакуете такого зверя, который не станет сопротивляться, Ведущий сообщит вам его реакцию. Например, в случае неудачной атаки охотника, жертва может попросту сбежать.

«АТАКОВАТЬ» (+ПРОВ или **+МОЩЬ)**
Атакуя врага в ближнем бою, брось +МОЩЬ, а при метании камня, копья или дротика брось +ПРОВ. *Для применения копьеметалки, пращи или лука необходим отдельный ход «Атаковать издалека».*
✷ **12+** атака попала в уязвимое место, нанеси урон дважды. Противник не атакует в ответ.
✷ **10+** противник получает урон и не атакует в ответ.
✷ **7-9** выбери:
- противник получает урон, но атакует в ответ, если твоя атака его не вывела из строя;
- противник избежал урона, но получил кратковременный шок и потому не атакует в ответ, а ты можешь повторить ход.

✷ **5-6** ты промахнулся, а противник атакует.
✷ **4-** твоё оружие вышло из строя, а враг атакует.

«СТОЙКОСТЬ» (+ВОСПР)
Получив значительный урон, проверь свою стойкость (так же делают NPC-герои, а также многие звери).
✷ **10+** рана лишь прибавляет тебе ярости. Получи +1 к *«Атаковать»*, если ты сейчас атакуешь или пусть враг получит -1, если атакует он.
✷ **7-9** выбери:
- ты отступаешь, получив +1 к ходу *«Бегство»*;
- ты выдерживаешь боль из последних сил, повторная проверка стойкости будет с -1.

✷ **6-** паника охватывает тебя, и ты бросаешься наутёк, сделай ход *«Сбежать»*.

«СБЕЖАТЬ» (+ПРОВ)
Когда ты убегаешь от опасности, брось +ПРОВ.
✷ **10+** тебе удалось скрыться.
✷ **7-9** ты вырвался, но выбери дополнительно:
- враг устремляется за тобой в погоню;
- враг в последний раз атакует тебя в спину (если уцелеешь или он промахнётся – ты сбежал);
- убегая, ты теряешь что-то ценное из своего имущества (вариант нельзя выбрать, если никаких ценностей нет).

✷ **6-** из списка выше выбирает рэндом

Обратите внимание, что интенсивный бег по пересеченной местности требует проверки +ПРОВ, а длительное преследование на многокилометровые дистанции проверки +МОЩЬ.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Если ОЗ зверя или NPC опускаются до 0 и ниже, он умирает немедленно.

Если ОЗ охотника опускаются до 0 и ниже, он делает ход «При смерти».

БРОНЯ

Показатель Брони, который могут давать толстые шкуры, просто отнимается от получаемого урона, таким образом его уменьшая.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ЗАЖИВЛЕНИЕ

Естественное заживление ран и травм проходит со скоростью +1к6 хитов в неделю.

ХОДЫ МАСТЕРА (ОБЩИЕ)



Прежде чем приступить к производству любого предмета, мастер должен подобрать подходящие материалы. Ведь не любой камень или кость годятся в дело.

«ВЫБОР МАТЕРИАЛОВ» (+ВОСПР)

Чтобы выбрать самую крепкую палку, самый качественный камень, идеальный рог или кость, брось +ВОСПР.

✳ **12+** материал настолько хорош, что предмет, сделанный из него, получит +1 к своим итоговым характеристикам.

✳ **10-11** материал среднего качества, не дает ни бонусов, ни штрафов

✳ **7-9** материал пригоден для работы, но имеет небольшой изъян: работая с ним, получи -1 к ходу «*Производство*». На качестве предмета это никак не скажется.

✳ **6-** качественных материалов не обнаружено. Можешь работать с имеющимися, но получи -2 к «*Производству*», а потом ещё -1 к итоговым характеристикам изготовленного предмета.

Чтобы изготовить любой предмет, достаточно использовать лишь один общий ход «*Производство*». Однако для изготовления некоторых более сложных предметов могут понадобиться дополнительные знания и технологии. Каждая из них будет описана в разделе Продвинутые ходы. Например, технология «*Лук и стрелы*» позволит Мастеру их изготавливать, а Охотнику ими пользоваться.

Имейте в виду, что для создания составных предметов ход придётся использовать несколько раз подряд. Например, для изготовления каменного топора необходимо вначале создать каменное рубило, а вторым ходом закрепить его с помощью жил или кожаных полосок в расщепленной палке.

«ПРОИЗВОДСТВО» (+ПРОВ).

✳ **12+** качество предмета превосходит все ожидания! Предмет получает дополнительный +1 к своим характеристикам.

✳ **10-11** предмет изготовлен успешно.

✳ **7-9** выбери:

- предмет получился не слишком качественный, его базовая характеристика уменьшена на -1;
- работа не закончена, можешь продолжить, сделав ход повторно.

✳ **5-6** предмет не получился, а материалы испорчены

✳ **4-** см. выше, но вдобавок сломался инструмент; если же работа велась без специального инструмента, то получена производственная травма на -1к6 хитов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРЕДМЕТОВ

и модификаторы к ходу «*Производство*» при их изготовлении:

1	**Двуручная дубина**. *Урон: 1к10+МОЩЬ. +2 при изготовлении.*
2	**Деревянное копьё** (заточенная палка). *Урон: 1к10+МОЩЬ. Можно метнуть. +2 при изготовлении.*
3	**Скребок.** Инструмент. *+1 к обработке шкур. +2 при изготовлении.*
4	**Рубило.** *Используется как инструмент (+1 к производству предметов) или как оружие - каменный нож, Урон: 1к8+Мощь. Нет модификаторов при изготовлении.*
5	**Кинжал из рога или кости**. *Используется как оружие (Урон: 1к8+Мощь) и как инструмент для прокола шкур. Нет модификаторов при изготовлении.*
6	**Одежда из шкур.** *Первым ходом свежая шкура выделывается, получается что-то вроде одеяла. Вторым ходом прокалывается и сшивается. -1 при изготовлении. Одежда даёт бонусы против холода и даже Броню от 1 до 3.*

7	**Волокуши и носилки.** *Требуются при миграции общины, если имеются разборные чумы, запасы шкур, значительные припасы, тяжелые больные. +1 при изготовлении.*
8	**Жилище.** *Разборная хижина-чум из жердей, костей и шкур. Дает +1 к защите от холода. Нет модификаторов при изготовлении.*
9	**Плот и шест.** Транспортное средство. *+1 при изготовлении. Штраф к управлению на воде -1.*
10	**Корзины, циновки, мешочки, ремешки и др. предметы, сплетённые из лозы, жил, ремешков.** *Сложность изготовления индивидуальна, в каждом случае определяет Ведущий.*
11	**Топор с каменным наконечником.** *Урон: 1к12+Мощь. Ход производства двойной: вначале создаются элементы, потом скрепляются. -2 при изготовлении.*
12	**Копья и дротики с каменными и костяными наконечниками.** Можно метнуть. *Урон: 1к12+Мощь. Ход двойной: вначале создаются элементы, потом скрепляются. -2 при изготовлении.*
13	**Гарпун с костяным наконечником.** *Урон: 1к10+Мощь, но при атаке на 10+ остается в теле и наносит дополнительный урон. Ход производства двойной: вначале создаются элементы, потом скрепляются. -2 при изготовлении.*

По ходу игры ваши герои могут освоить технологии производства и использования копьеметалки, пращи и даже лука. Они смогут научиться приручать собак и даже разводить мелких домашних животных. Они освоят искусство, раскрашивая стены пещер, вырезая из камня палеолитических мадонн, делая защитные татуировки. Они научатся петь и поверят в духов. Вместо поедания, они начнут хоронить сородичей. Они осознают прелесть украшений, а их социальная организация может начать усложняться. Всё перечисленное – это *Продвинутые Ходы*, которые можно изучать и осваивать в процессе игры. И, конечно же, придумывать и дорабатывать самостоятельно.

ХОДЫ МУДРЕЦА (ОБЩИЕ)

«ТРАВНИК» (+ИНТ)

Знание, помогающее находить и применять правильные целебные травы. Ход нельзя использовать для оперативного лечения, немедленно восстанавливающего ОЗ, но можно применять для лечения персонажей игроков (не NPC) после сезонного хода ведущего «Болезни». Также ход может ускорить заживление травм и ранений. На одно лечение тратится 1 условная «порция лекарств», компоненты которого предварительно нужно разыскать, используя этот же ход.

✷ **10+** раны заживают вдвое быстрее (+2к6 ОЗ в неделю, вместо обычных +1к6); болезнь отступает.

✷ **7-9** пациент делает проверку +МОЩЬ. В случае успеха, раны заживают вдвое быстрее, в случае провала – обычное заживление +1к6\нед.; если это болезнь, то она не усугубилась, но и не отступила – нужно продолжать лечение.

✷ **5-6** травы не помогли, но исцеление происходит естественным путем (+1к6\нед.); если это болезнь, то она усугубилась – повторное лечение нужно делать с -1.

✷ **4-** рана воспалилась, восстановление не происходит, травник может поискать новые травы и попробовать снять воспаление; если это болезнь, то она неизлечима силой трав.

«ХРАНИТЕЛЬ ОГНЯ» (+ИНТ)

Умение не дать потухнуть углям в трудных погодных условиях, если род мигрирует. Умение накормить малый огонь, сделав его костром, но не превратив в пожар. Этот ход нужен, пока ваш род не научится добывать огонь, а сохраняет угли постоянно.

Костер дает возможность изготовления заточенных палок, +1 к защите от Холода, а также +1 к проверке МОЩЬ при употреблении *падали* (тепловая обработка), чтобы избежать отравления.



ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Как только игрок решит освоить первый продвинутый ход для своего персонажа, он должен определить его будущую «специализацию». Ходы из главного направления развития будут стоить 2 очка опыта, а из остальных направлений 4 очка.



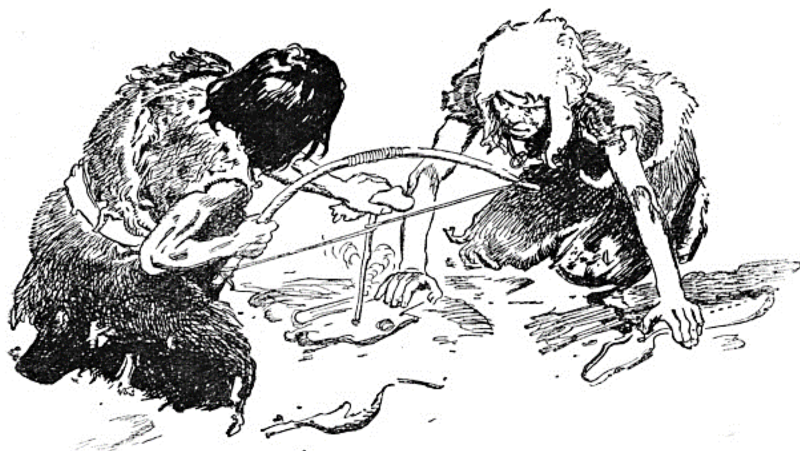
ХОДЫ МАСТЕРА (ПРОДВИНУТЫЕ)

Мастер продолжает пользоваться теми же основными ходами, что и ранее (*Выбор материалов* и *Производство*), однако на освоение каждой новой технологии, ему нужно тратить 2 очка опыта и использовать общий ход «*Освоить технологию*».

Например, освоение *Лук и стрелы* позволит изготавливать эти предметы, используя основной ход «Производство».

1	**Копьеметалка**. *Увеличивает дальность метания дротиков, в базовом уроне не использует модификатор МОЩЬ. Урон: 2к6 при метании заточенной палки и 3к6 при метании дротика с наконечником. +1 при изготовлении.*
2	**Праща.** *Позволяет метать камни дальше и сильнее. в базовом уроне не использует МОЩЬ. Урон: 1к8. +2 при изготовлении.*
3	**Рыболовная сеть.** *Позволяет охотникам-собирателям использовать ход «Рыбалка». -1 при изготовлении.*
4	**Украшения.** *Из зубов крупных хищников, янтаря, цветных перьев и т.д. Сложность производства индивидуальная. Дают бонусы к ходам отношений.*

5	**Лук и стрелы**. *Лучшая дальность метания стрел, чем у копьеметалки. Урон такой же (2к6 и 3 к6). -2 при изготовлении, лук и каждая стрела изготавливаются отдельным ходом Производства.*
6	**Лодка с веслом** (долблёнка, тростниковая, кожаная), *-2 при изготовлении. Бонус к управлению на воде +1.*
7	**Щит плетеный, кожаный**. *Используется охотниками-воинами в боевых столкновениях с другими племенами. Даёт противнику штраф к атакующему ходу. Нет модификаторов при изготовлении.*
8	**Факелы и колотушки.** *Даёт бонус +1 для хода «Загонная охота». Изготовление необходимого количества можно осуществить одним ходом, +1 при изготовлении.*



ХОДЫ ОХОТНИКА (ПРОДВИНУТЫЕ)

«РЫБАЛКА СЕТЬЮ» (+ПРОВ)
Необходимо наличие сети (продвинутый ход Мастера «Рыболовная сеть»).
Если раньше приходилось ловить рыбу по той же методике, что и охотиться – гарпунами и острогами, то сейчас, можно забросить сети в правильном месте и получать результат. Ход делается 1 раз в неделю для пропитания, вместо Собирательства.

✳ **10+** все персонажи, участвовавшие в рыбалке, досыта наелись и дополнительно собрали рыбный запас в 2к6 пайков.

✳ **7-9 выбери:**

- улов оказался меньше, чем хотелось: всего 1к6 пайков;
- улов огромен (5к6 пайков), но опасный хищник пробует его отобрать;
- улов хорош (4к6 пайков), но один NPC тонет и зовёт на помощь.

✳ **6-** сети оказались пустыми.

«АТАКОВАТЬ ИЗДАЛЕКА» (+ПРОВ)
Атакуя врага камнем из пращи, или дротиком с помощью копьеметалки, или стреляя в него из лука, брось +ПРОВ.
✳ **12+** атака попала врагу в уязвимое место, нанеси урон дважды. Враг не атакует в ответ.
✳ **10+** враг получает урон и не атакует в ответ. Определяя урон, можешь добавить +МОЩЬ.
✳ **7-9** выбери:

- враг получает урон, но сокращает дистанцию, чтобы вступить в ближний бой, или атакует в ответ, если это возможно;
- враг избежал урона, но не атакует в ответ, можешь *«Сбежать»* или атаковать снова.

✳ **5-6** ты промазал, а враг атакует (если может) или сокращает дистанцию для ближнего боя.
✳ **4-** твоё оружие вышло из строя, а враг атакует.

Внимание! Ход *«Атаковать издалека»* покупается отдельно для каждого из трех видов дистанционного оружия: *Копьеметалка, Праща, Лук.*

То есть по сути это три разных хода:

Атака дротиком из копьеметалки

Атака камнем из пращи

Атака стрелой из лука

«СУШКА ПРИПАСОВ»
Умение сушить запасы мяса, рыбы и др. продукты, чтобы сохранять пайки. Без этого хода через неделю излишки пищи превратятся в падаль (при поедании необходима проверка +МОЩЬ). Отравление трупными ядами (провал проверки +МОЩЬ) приводит персонажа к ходу *«При смерти»*. Ход *«Сушка припасов»* используется **для заготовки и хранения излишков**, собранных персонажами. Их можно употребить при будущем использовании Ведущим недельного стратегического хода *«Пропитание»*.

✳ **10+** все лишние пайки благополучно высушились и годятся в пищу в последующие несколько недель.

✳ **7-9 выбери:**

- качественно подсохла лишь половина пайков, а вторая половина превратилась в *падаль;*
- все пайки подсохли, но недостаточно качественно – лишь на следующей неделе их можно съесть без опаски, потом они станут *падалью*.

✳ **6-** заготовка припасов в этот раз не получилась, пайки превратились в падаль.





«ЗАГОННАЯ ОХОТА»

Технология загонной охоты на крупную дичь предполагает загонщиков, а в конечной точке маршрута – ловчие ямы, болота, овраги и т.п. Делать этот ход можно для *пропитания* один раз в неделю, вместо обычной охоты и собирательства. Так как бросок делает не каждый игрок, а лишь один, можно бросать 3к6, убирая один худший результат (по аналогии с ходом «*Помогать*»). Факелы и колотушки в руках загонщиков дают +1.

✷ **12+** животное упало так удачно, что разбилось насмерть, можно забирать добычу без боя.

✷ **10+** зверь угодил в ловушку и не сможет сбежать, осталось его только убить.

✷ **7-9 выбери:**

- зверь угодил в ловушку, но вырвется и окажет сопротивление, когда вы нападёте, если решите ожидать, пока он ослабнет, то на место охоты подоспеют другие хищники;
- зверь не угодил в ловушку, однако вы можете повторить этот ход, используя на один кубик меньше (2к6).

✷ **5-6-** животным удалось избежать расставленной западни.

✷ **4-** рассвирепевшие животные атаковали охотников, выберите:

- погибнет 1к6 NPC, но персонажи игроков уцелеют (при наличии необходимых NPC);
- персонажи игроков вступят в схватку с одним из животных, чтобы спасти всех (зверь делает атакующий ход первым).





«ПРИРУЧЕНИЕ СОБАКИ» (+ИНТ)

Если ты заботишься о щенке дикой собаки, брось +ИНТ, чтобы из него получился верный спутник.

В случае успеха, запиши себе в постоянные помощники NPC-собаку, которая даст +2 к ходу «*Выследить*», а в случае драки имеет 5 ОЗ и наносит урон 1к6.

✷ **10+** придумайте собаке бонус +1 к одной любой характеристике.

✷ **7-9** собака приручена, но придумайте ей недостаток.

✷ **6-** приручение не удалось.

ХОДЫ МУДРЕЦА (ПРОДВИНУТЫЕ)

«ЛЕКАРЬ» (+ИНТ). *Дополняет «Травника».*

Вдобавок к умениям травника ускорять заживление и лечить некоторые болезни, мудрец может оперативно вправлять кости, лечить травмы и раны, накладывать шины, использовать шаманские практики для обезболивания.

✷ **12+** лекарь смог вернуть пациента к жизни, буквально вырвав его из лап смерти – тяжело раненый персонаж может не делать ход «При смерти» и постепенно восстановится без тяжелых последствий.

✷ **10-11** пациент немедленно восстанавливает +1к6 ОЗ, если у него текущее значение ОЗ выше нуля. Если же пациент должен делать ход «*При смерти*», он получает +1 благодаря стараниям лекаря.

✷ **7-9** выбери:

- пациент немедленно восстанавливает +1к6 ОЗ, если сделает успешную проверку +МОЩЬ (требование: текущее количество ОЗ выше ноля);
- если пациент должен делать ход «*При смерти*», он получает +1.

✷ **6-** умения лекаря бессильны в данной ситуации.



«ОРГАНИЗОВАТЬ ЛЮДЕЙ» (+ИНТ)
Если ты пытаешься организовать соплеменников на выполнение какого-либо общего дела, просишь от них помощи и поддержки, брось +ИНТ.

✳ **10+** соплеменники прислушались к твоим словам и готовы следовать нужным тебе курсом или *«Помогать»*.

✳ **7-9** выбери:

- твои доводы убедили не всех соплеменников, а лишь половину;

- все слушавшие заинтересовались, но не настолько чтобы начать действовать – попытайся убедить их снова, но уже с +1.

✳ **6-** твои попытки провалились: люди свистели, кричали, смеялись, а может даже и выказали агрессию в твой адрес.

«ПОГРЕБЕНИЕ» (+ИНТ)

Если ты убедишь членов общины, что трупов лучше хоронить, а не поедать, то сможешь получить очки опыта. Ведь рассказы о загробном мире развивают сознание людей, а вера в сверхъестественные силы отличает их от животных.

Заменяя ритуал каннибализма на ритуал погребения, брось +ИНТ.

✳ **10+** тело покойника погребено с соблюдением необходимых ритуалов. Получи +1 опыт.

✳ **7-9** соплеменникам не нравятся твои намерения, но, если ты отдашь им -1к6 пайков, они согласны не съедать, а похоронить сородича (получи опыт).

✳ **6-** твои рассказы о загробном мире непонятны, соплеменники не отдали труп, а съели его, как делали всегда ранее.

«РОДИТЕЛЬ ОГНЯ» (+ПРОВ).
Заменяет Хранителя Огня.
Хранить и поддерживать костёр умеет уже каждый член племени, но добывать новый огонь – это священной действо пока подвластно лишь вам. Вызывайте огонь с помощью трения сухих палочек или высекая искры кремнями (необходимо иметь мешочек с сухими принадлежностями).
Разводите костёр где и когда хотите. Текущая погода даёт модификаторы к разведению огня: засуха +2, а дожди -2.

«ЖИВОТНОВОД» (+ИНТ)
Ухаживай за живьём пойманными курами или козами и пробуй извлечь из этого выгоду (1 раз в неделю ДОПОЛНИТЕЛЬНО к охоте или собирательству).
✳ **10+** потратив -1 паёк на питание животных, ты получил +1к6 пайков (молоко или яйца).
✳ **7-9** выбери:
- ты потратил -1 паёк, но для получения +1к6 пайков, ты должен потратить -1 паёк дополнительно.
- ты потратил -1 паёк, а животные подарили тебе взамен тоже +1 паёк.
✳ **6-** ты потратил -1 паёк, но животные в этот раз не отблагодарили тебя ничем.





«ОБЛИК ЗВЕРЯ» (+ИНТ)

Если охотники погрузятся в ритуальный транс, вообразив себя зверями, у них действительно откроются некоторые скрытые способности. Например, может временно обостриться слух или нюх, тело перестанет ощущать боль и т.п.

Чтобы войти в такое состояние, охотники должны участвовать в ритуале, который проводит мудрец. Обычно такое ритуал сопровождается песнями и плясками, рисованием тайных знаков на теле, поеданием грибов и снадобий, окуриванием едким дымом из специально подобранных трав.

Вначале ход делает мудрец, бросая +ИНТ.

✳ **10+** ритуал прошел отлично, все участники вошли в транс и получают эффекты без дополнительной проверки (см. далее).

✳ **7-9** ритуал прошел неплохо: для получения эффектов каждый участник бросает +ВОСПР с бонусом +1 (см. далее).

✳ **6-** ритуал провалился, вся надежда на снадобья: для получения эффектов каждый участник бросает +ВОСПР со штрафом -1 (см. далее).

Итак, если мудрец получил результат 9 и ниже, то каждый персонаж игрока, который участвовал в ритуале, проверяет, как ритуал подействовал на него, бросая +ВОСПР с модификатором.

✳ **10+** персонаж до конца дня (ночи) получает +1 к ВОСПР, +1 к ПРОВ, +1 к МОЩЬ, но -1 к ИНТ.

✳ **7-9** выбери:

- персонаж получает эффекты, как при 10+, но на более короткий срок (несколько часов);
- персонаж получает +1 до конца дня (ночи), но лишь к одной из характеристик.

✳ **6-** ритуал не произвел должного эффекта на персонажа, зато появилась усталость: все характеристики снижены на -1, пока персонаж не поспит хотя бы 4-5 часов.

«РИСУНКИ» (+ИНТ)

С помощью этого хода мудрец может создавать наскальную живопись, делать ритуальную раскраску на телах сородичей и на своем собственном, украшать орнаментами одежду и оружие, пытаться изобразить карту местности или даже звездного неба. Этим же ходом можно делать татуировки – их эффект более долговременный, но в случае неудачного их изображения, татуировку удалить гораздо труднее, чем обычный рисунок, а значит, риски навлечь на себя гнев недовольных соплеменником будет выше.

Рисунки дают бонус +1 к многим ходам:

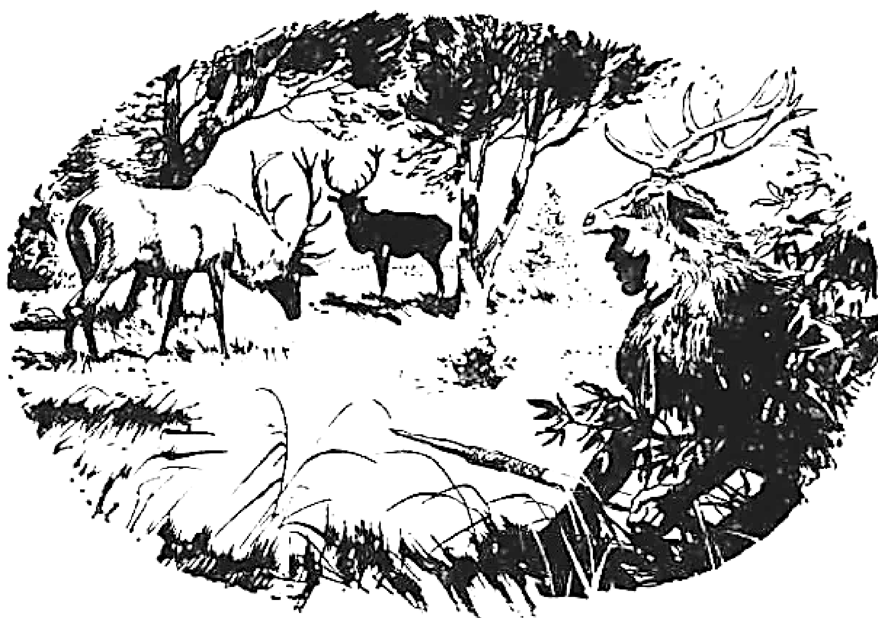
- когда мудрец пытается «*Организовать людей*»;
- когда мудрец «*Лечит*»;
- когда мудрец «*Подчиняет*»;
- когда другой персонаж «*Осваивает технологию*», а мудрец выступает в качестве учителя.

Чтобы проверить, насколько хорош получился рисунок и даст ли он бонус, брось +ИНТ:

✳ **10+** рисунок получился весьма впечатляющим и даст +1 к нужному ходу.

✳ **7-9** рисунок получится по-настоящему хорошим и даст бонус, если ты потратишь дополнительное время и средства на его доработку.

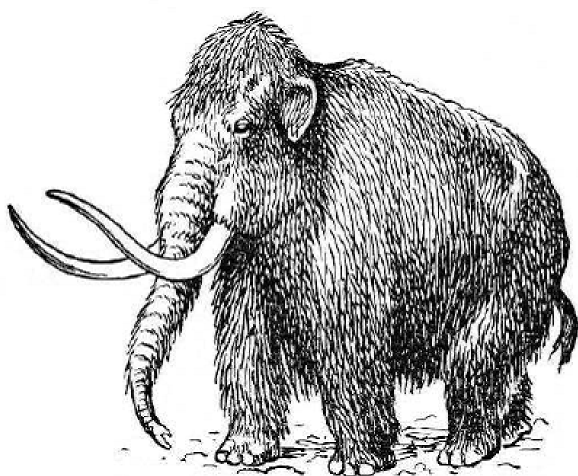
✳ **6-** все выглядит совсем не так, как задумывалось; лучше удалить рисунок, чтобы он не вызвал негативных эмоций у сородичей.



ФАУНА ПЛЕЙСТОЦЕНА

В конце данной главы представлена таблица встреч, которая может быть полезной для *Охоты*, когда каждый персонаж ищет свой след, а потом все вместе выбирают и решают, по какому из следов им лучше отправиться. Помните, что таблица – не догма. Порой лучше использовать не случайности, а здравый смысл и особенности сюжета. То есть в первую очередь ориентироваться на текущую ситуацию и, в зависимости от неё, решать, кого встретят игроки.

ШЕРСТИСТЫЙ МАМОНТ

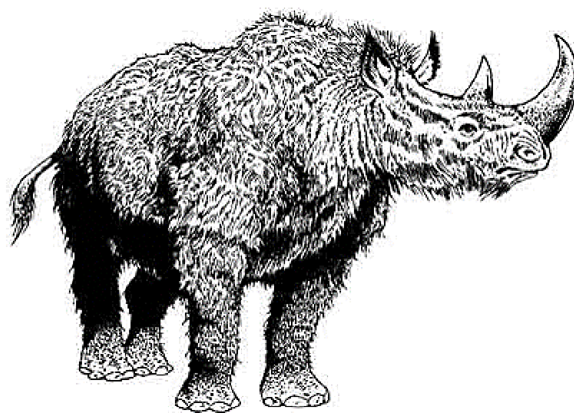


Шерстистые мамонты обитали в степных, лесотундровых и тундровых ландшафтах холодного и умеренного климата. Питались растительной пищей – травой или ветками с деревьев.

ОЗ: самец 60, самка 50, детёныш 20.
БРОНЯ: самец 4, самка 3, детёныш 0.
УРОН: самец 2к12+2, самка 2к10, детёныш 1к8.
ДОБЫЧА: 1 гигантская шкура, 2 бивня; самец 60 пайков, самка 50 пайков, детёныш 20 пайков.

Шерстистые мамонты достигали высоты 3,5 м (в редких случаях до 5,5 м), но были значительно массивней слонов, достигая веса до 8 тонн. Бивни самцов достигали длины 4 метра и веса около 100 кг (у самок вдвое меньше). Мамонты доживали до возраста 50, максимум 80 лет. Они жили в матриархально организованных группах, насчитывающих 2-9 особей и возглавляемых старшей самкой. Самцы вели одиночный образ жизни и присоединялись к группам лишь в брачный период.

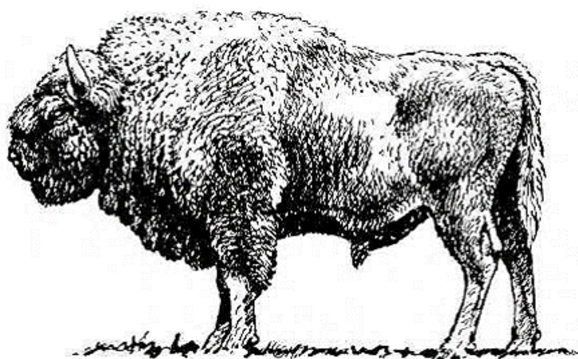
ШЕРСТИСТЫЙ НОСОРОГ



Шерстистый носорог был крупным животным, не уступавшим по размерам современным носорогам. Высота в холке достигала у крупных особей 2 метра, длина тела — до 4,5 метров. Крупные носороги могли весить до 3,5 тонн. Шерстистый носорог вёл одиночный образ жизни, не образуя стад и групп.

ОЗ: самец 50, самка 40, детёныш 16.
БРОНЯ: самец 3, самка 2, детёныш 0.
УРОН: самец 2к10+2, самка 2к10, детёныш 1к8.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, 1 большой рог и 1 малый; самец 40 пайков, самка 30 пайков, детёныш 14 пайков.

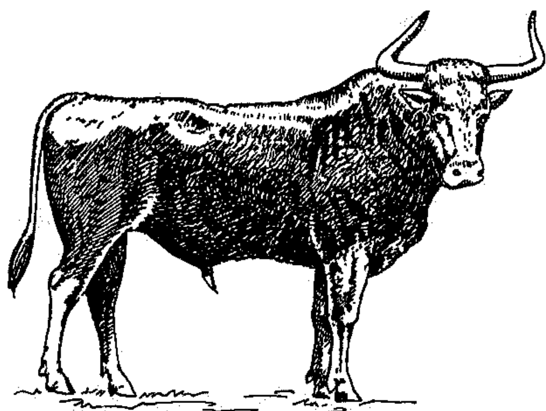
ЗУБР



Высота в холке у взрослых шестилетних быков могла достигать 2 метров, длина тела – 3 метров, вес до 1,5 тонн. Матриархально организованные стада из 3-20 особей, возглавлялись старшей самкой. Самцы вели одиночный образ жизни и присоединялись к группам лишь в брачный период.

ОЗ: самец 40, самка 30, детёныш 15.
БРОНЯ: самец 2, самка 1, детёныш 0.
УРОН: самец 1к20+2, самка 1к20, детёныш 1к6.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, 2 рога; самец 30 пайков, самка 20 пайков, детёныш 10 пайков.

ТУР



Мощный зверь с мускулистым телом, высотой в холке около 170—180 см и массой до 800 кг. Высоко посаженная голова увенчана длинными острыми рогами. Окраска взрослых самцов была чёрной, с узким белым «ремнём» вдоль спины, а самок и молодых животных — рыжевато-бурой.

ОЗ: самец 30, самка 20, детёныш 12.
БРОНЯ: самец 1, самка 1, детёныш 0.
УРОН: самец 1к20, самка 1к12, детёныш 0.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, 2 рога; самец 20 пайков, самка 15 пайков, детёныш 8 пайков.

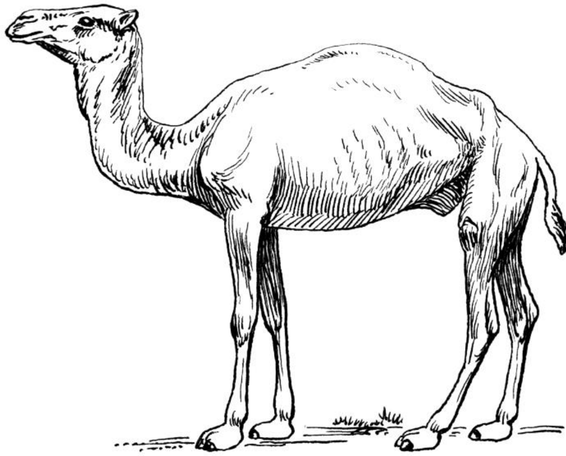
БОЛЬШЕРОГИЙ ОЛЕНЬ



Отличался крупным ростом и огромными (до 4 метров в размахе) рогами. Обитал на влажных лугах. Жить в лесах могли только самки или самцы, сбросившие рога — самец с рогами просто не смог бы там передвигаться.

ОЗ: самец 20, самка 16, детёныш 10.
БРОНЯ: самец 1, самка 0, детёныш 0.
УРОН: самец 1к12, самка 1к10, детёныш 0.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, большие рога; самец 16 пайков, самка 14 пайков, детёныш 8 пайков.

ПАРАКАМЕЛЮС



Паракамелюсы – вымершие звери из семейства верблюдовых, обитавшие и в Европе, и в Азии, и в Африке. практически на всех материках мира. Их рост достигал 3,5 метра. У них был один горб посреди спины, но задняя часть тела более округлённая, а конечности длиннее, чем у современных верблюдов.

ОЗ: самец 25, самка 20, детёныш 15.
БРОНЯ: самец 1, самка 0, детёныш 0.
УРОН: самец 1к12+2, самка 1к12, детёныш 0.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура; самец 18 пайков, самка 16 пайков, детёныш 10 пайков.

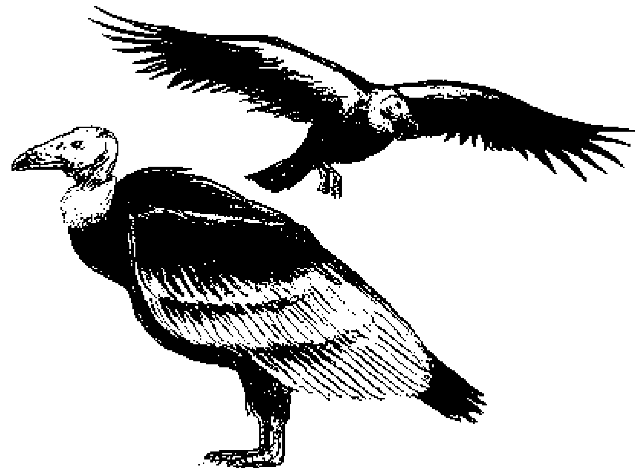
ФОРОРАКОС



Фороракосы вели хищный образ жизни, питаясь мясом и падалью. Они достигали высоты в 2,5-3 метра и весили до 200—300 кг. Мощные лапы длиной 1,8 метров позволяли быстро бегать, в то время как крылья были атрофированы. У фороракосов имелись необходимые атрибуты хищника: очень мощные когти и сильный изогнутый клюв, которым можно было наносить жертве удары, но не удерживать её. Череп фороракоса по величине не уступал лошадиной голове.

ОЗ: 30. БРОНЯ: 0. УРОН: 1к20.
ДОБЫЧА: 15 пайков, перья.

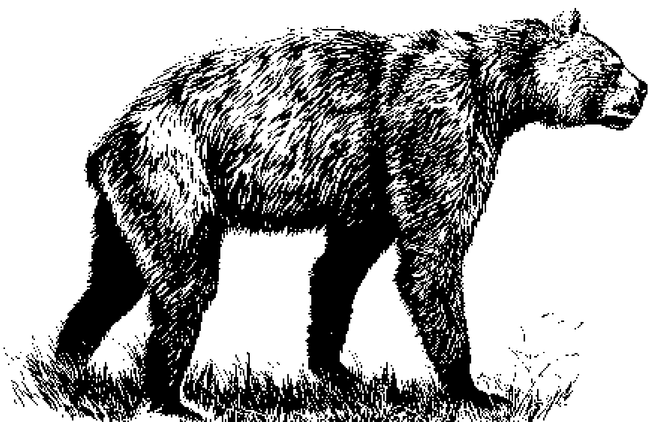
ТЕРАТОРНИС



Эти птицы имели размах крыльев от 3,5 метров, а массу около 15-20 кг. Тераторнис мог взлетать с места без разбега, просто подпрыгнув. Добыча размером с небольшого кролика поглощалась им более или менее целиком, тогда как падаль использовалась в пищу так же, как это делают грифы и кондоры.

ОЗ: 8. БРОНЯ: 0. УРОН: 1к6+1.
ДОБЫЧА: 4 пайка, перья.

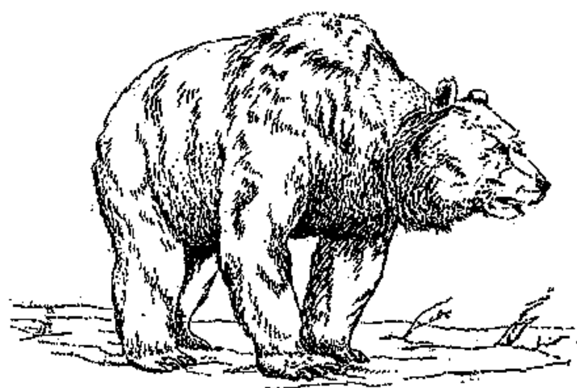
КОРОТКОМОРДЫЙ МЕДВЕДЬ



Уникальный хищник и одно из опаснейших чудовищ той эпохи. Высота в холке составляла до 3 метров, а выпрямившись короткомордый медведь достигал 4,5 метров. Вес его мог достигать 1400 кг. Из всех известных медведей короткомордый медведь имел наиболее приспособленные к плотоядному стилю жизни челюсти. Его клыки были очень массивными и направлены в разные стороны, как у тигра, что, в совокупности с очень сильной челюстной мускулатурой, позволяло делать мощные умертвляющие укусы. Боковые зубы были эффективными в разрезании мяса, сухожилий, кожи и костей. В целом по пропорциям черепа имел больше общего с крупными кошачьими, чем с медведями. Этот медведь был более быстрым и выносливым, чем современные медведи. Охотился на бизонов, лошадей, верблюдов, оленей, ел крупную падаль и обладал сверхтонким нюхом.

ОЗ: самец 45, самка 35, детёныш 25.
БРОНЯ: самец 2, самка 1, детёныш 0.
УРОН: самец 2к20, самка 2к12, детёныш 2к8.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, клыки; самец 30 пайков, самка 25 пайков, детёныш 15 пайков.

ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ

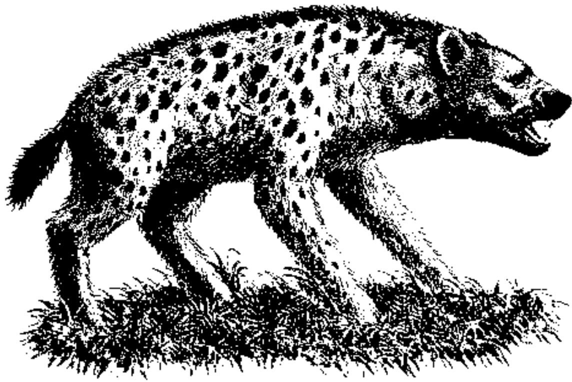


Длина тела пещерного медведя достигала 3—3,5 метров, он был до 2 метров высоты в холке, 800-900 кг весом. Основную пищу медведя составляли травянистые растения, а также мёд. Однако зимой, в холодное время года, медведь мог охотиться на копытных или даже людей.

ОЗ: самец 35, самка 30, детёныш 20.
БРОНЯ: самец 2, самка 1, детёныш 0.
УРОН: самец 3к6+2, самка 2к6+2, детёныш 1к6+2.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, клыки; самец 25 пайков, самка 20 пайков, детёныш 12 пайков.



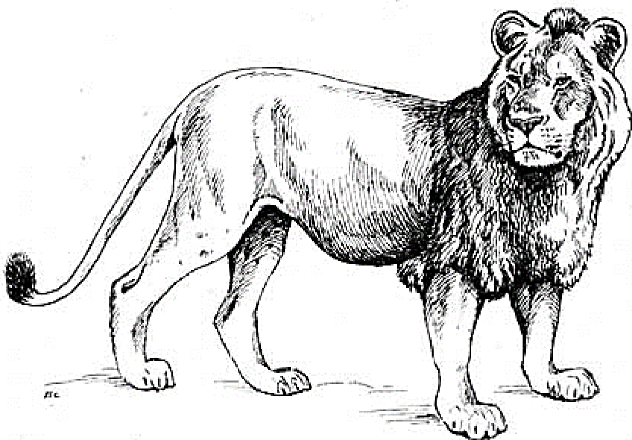
ПЕЩЕРНАЯ ГИЕНА



Пещерная гиена достигала 1 метра высоты в холке. Весила от 80 до 110 килограммов. Эти животные были ночными хищниками, жили парами или малыми группами в пещерах и выращивали там же детенышей.

ОЗ: самец 14, самка 12, детёныш 8.
БРОНЯ: 0.
УРОН: самец 1к12, самка 1к10, детёныш 1к4.
ДОБЫЧА: 1 средняя шкура, клыки; самец 6 пайков, самка 5 пайков, детёныш 3 пайка.

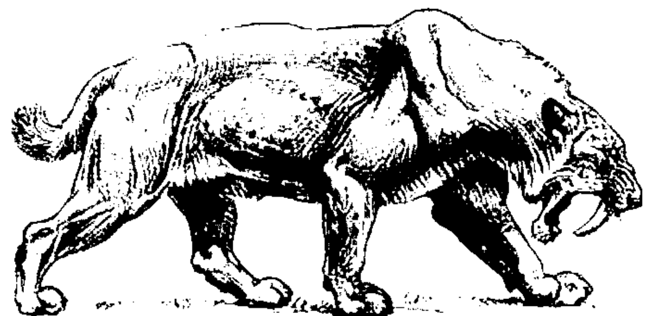
ПЕЩЕРНЫЙ ЛЕВ



Пещерный (мосхабский) лев достигал в длину 3,7 метра, а весил около 400 кг. В силу своего размера, мосбахский лев мог охотиться на детёнышей шерстистого мамонта, степного мамонта и лесного слона. На взрослых животных он, скорее всего, охотился редко. Несмотря на название, пещерный лев на протяжении своей жизни навещал пещеры редко. В отличие от пещерной гиены и пещерного медведя он лишь изредка использовал их как уединённое убежище, которое было необходимо главным образом больным, старым и ослабленным особям. Вероятно, пещерный лев, как и сегодняшние львы, был животным, живущим в прайдах.

ОЗ: самец 30, самка 20, детёныш 15.
БРОНЯ: самец 1, самка 0, детёныш 0.
УРОН: самец 3к6, самка 2к6+1, детёныш 1к6+1.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, клыки; самец 15 пайков, самка 13 пайков, детёныш 8 пайков.

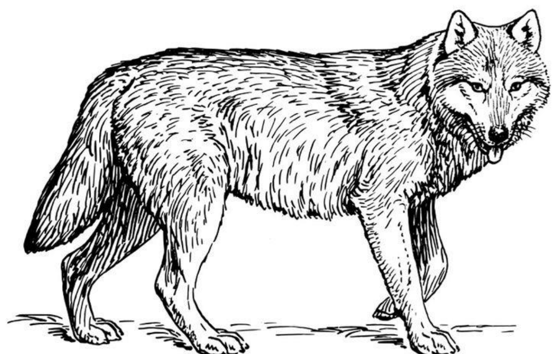
СМИЛОДОН



Саблезубая кошка смилодон был ростом с современного тигра, но имел более крепкое сложение и весил до 400 кг. Специализировались в охоте на очень крупных животных, например, молодых мамонтов, мастодонтов, бизонов и лошадей.

ОЗ: самец 35, самка 25, детёныш 15.
БРОНЯ: самец 1, самка 0, детёныш 0.
УРОН: самец 4к6, самка 3к6, детёныш 2к6.
ДОБЫЧА: 1 большая шкура, большие клыки; самец 14 пайков, самка 12 пайков, детёныш 7 пайков.

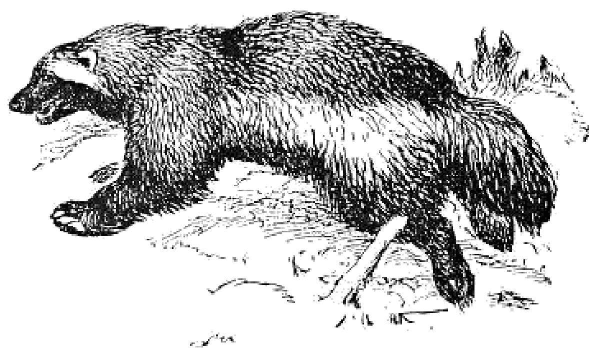
ВОЛК УЖАСНЫЙ И ОБЫЧНЫЙ



Ныне вымерший ужасный волк был крупнее обычных волков (почти 2 метра длиной и весил около 80 кг), но скорость бега у него была ниже.
Обоняние у волков в 100 раз лучше, чем у людей. Он может обнаружить добычу на расстоянии до 3 км. Активны волки преимущественно в ночные часы. О своём присутствии нередко дают знать громким воем, сильно различающимся у матёрых самцов, волчиц и молодняка. Вой предназначен для коммуникации волков на большом расстоянии, оповещения, заявления территориальных претензий, ухаживания за особями противоположного пола и т.д. Во время охоты волки, как правило, не издают лишних звуков и передвигаются практически бесшумно, чтобы не спугнуть добычу. Также у волков отлично развит слух, а зрение значительно слабее. При необходимости волк развивает скорость до 55—60 км/ч и способен делать переходы до 60—80 км за ночь. Он разгоняется до галопа за несколько секунд, преодолевая 4 метра, после чего уже несётся во всю прыть. Нападая на стадо, волки часто режут несколько животных. Несъеденное мясо оставляют про запас.

ОЗ: ужасный волк 12, обычный волк 8.
БРОНЯ: 0.
УРОН: ужасный 1к10, обычный 1к8.
ДОБЫЧА: 1 шкура, клыки; ужасный волк 5 пайков, обычный волк 3 пайка.

РОСОМАХА



Вес росомахи 20-30 кг. Длина 70—90 см без хвоста. Большую часть жизни росомаха проводит в одиночестве. Логово устраивает под вывороченными корнями, в расщелинах скал и других укромных местах; кормиться выходит в сумерки. Легко лазает по деревьям. Обладает острым зрением, слухом и чутьём. Издаёт звуки, похожие на лисье тявканье. Охотится на мелкую дичь, реже - на крупных копытных (молодые телята, раненые, ослабевшие или больные). Добычу преследует бегом: росомаха бегает небыстро, но очень вынослива и берёт свою жертву измором. Бывали случаи, когда большие росомахи нападали на одиноких волков. Летом поедает птичьи яйца, личинок ос, ягоды и мёд. Ловит рыбу — у полыней или во время нереста. Охотится на птиц, хватая их на земле, когда те спят или сидят на гнёздах. Росомаха способна убить добычу больше её самой в 5 раз, правда, при условии достаточно глубокого снежного покрова, где крупные животные вязнут. Может нападать и на человека, но только если загнана в угол.

ОЗ: самец 6, самка 5, детёныш 4.
БРОНЯ: 0.
УРОН: самец 1к10, самка 1к8, детёныш 1к6.
ДОБЫЧА: 1 шкура, когти; самец 4 пайка, самка 3 пайка, детёныш 2 пайка.

ГИГАНТОПИТЕК



Гигантопитеки имели рост до 3 и даже до 4 метров и весили от 300 до 550 кг, то есть они были самыми крупными обезьянами всех времён. Как и люди, гигантопитеки были всеядны. Ничего неизвестно о разуме гигантопитеков, но почему бы не наделить исполинов зачатками разума, если так будет интереснее для сюжета вашей истории?

ОЗ: самец 30, самка 20, детёныш 15.
БРОНЯ: самец 1, самка и детёныш 0.
УРОН: самец 2к6+2, самка 1к12+1, детёныш 1к6+1.
ДОБЫЧА: 1 шкура, когти; самец 18 пайков, самка 15 пайков, детёныш 9 пайков.

ТАБЛИЦА ОХОТНИЧЬИХ ВСТРЕЧ

Представляю вашему вниманию три таблицы случайных встреч: на лесистых равнинах, близ реки или водоёма, в горах и предгорьях.

Если Ведущий согласен на определение следов и событий случайным образом, он позволяет игроку бросить 2к6, где первый кубик будет означать десятки, а второй единицы (обычно это называется к66).

ВСТРЕЧИ У ВОДОЁМА

11-16	*Большая рыба (2 пайка). Можно убить острогой с +1 или острой палкой с -1 или попытаться словить руками с -2.*
21-26	*Косяк некрупной рыбы. Можно ловить руками, но с -2 (1 паёк) или сетью с +2 (1к6 пайков).*
31-36	*Останки крупного животного. 2к6 пайков качества «падаль», рога.*
41-46	*Европейский бегемот. ОЗ: 70, БРОНЯ: 2. УРОН: 3к6. Добыча: 35 пайков, 1 большая шкура.*
51-56	*Зверь на водопое (используй другу таблицу случайных встреч, чтобы определить зверя).*
61-66	*Чужие люди у реки. От изгнанного одиночки (61) до группы охотников-разведчиков (63) и даже миграции целого племени (66).*

ВСТРЕЧИ В ПРЕДГОРЬЯХ

11-16	*Стадо коз или другие некрупные и безобидные животные, с каждой особи которого можно получить 1к6 пайков.*
21-26	*Пещерная гиена (пара или стая 1к6+2 особей)*
31-36	*Останки крупного животного. 2к6 пайков качества «падаль», рога.*
41-46	*Пещерный медведь (одиночка или пара с медвежонком)*
51-56	*Пещерный лев (одиночка)*
61-63	*Гигантские кондоры или тераторнисы. Стая 1к20 особей.*
64-66	*Чужие люди обосновались в пещере. Одиночка (64), малая группа охотников-разведчиков (65), целая община (66).*

ВСТРЕЧИ НА ЛЕСИСТЫХ РАВНИНАХ

11-13	*Мелкая дичь: сурки и суслики, зайцы, лисицы, свинки-пекари. 1-2 пайка.*
14-16	*Стадо неопасных копытных: антилопы, сайгаки, олени, дикие лошади, куланы и др. (5к6 особей)*
21-22	*Останки крупного животного. 4к6 пайков качества «падаль», рога или даже бивни. Но*

	для получения необходимо отогнать хищников-падальщиков.
23-24	*Большерогий олень. Стадо 5к6 особей (23), самец-одиночка (24).*
25-26	*Паракамелюс. Стадо 3к6 особей (25), больной или раненый самец-одиночка (26).*
31-32	*Зубры. Матриархальное стадо 2к6+2 особей (31) или зубр-одиночка (32).*
33-34	*Туры. Матриархальное стадо 3к6+2 особей (33) или большой тур-самец (34).*
35-36	*Тераторниксы. Стая 1к20 особей*
41-42	*Фороракcы. Стая 1к20 особей.*
43-44	*Росомаха. Одиночка.*
45-46	*Шерстистый носорог. Одиночка или пара с малышом.*
51-52	*Волку ужасные (51) или обычные (52). Стая 5к6 особей.*
53-54	*Гигантопитеки. Группа 2к6 особей.*
55-56	*Короткомордый медведь. Одиночка-самец (55), Самка с двумя медвежатами (56).*
61-62	*Матриархальное стадо мамонтов 1к6+4 особей (61) или одинокий мамонт-самец (62).*
63-64	*Чужие люди. Малая группа разведчиков (63), целая община (64).*
65-66	*Смилодон. Самец-одиночка (65) или прайд 1к6+1 особей (66).*





ПОСЛЕСЛОВИЕ

В данной книге раскрыты не все возможности мира палеолита. Например, при желании можно ввести мистический пласт – чтобы игроки видели духов, общались с ними; чтобы в лесах и болотах встречались легендарные чудовища – реликты былых эпох вроде ящеров или совершенно фантастические.
Также можно развиваться и на пути эволюции человека. Перейти к неолиту, медному веку, бронзовому и т.д.
Всё это я могу описать, придумать новые ходы, если данная книга кому-то понравится и будет желание читателей на продолжение.

Шлите ваши пожелания и предложения мне на адрес: buhlak@games4geeks.pl

Всегда открыт для общения, ваш Andrzej Buhlak



ПАЛЕОЛИТ

(c) Andrzej Buhlak 2020

www.drivethrurpg.com/product/322672